

## **PENINGKATAN KREATIFITAS DAN MOTIVASI BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL**

Olek :

Kartono, Marwiyanto, Nurhidayah

Program Studi PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

---

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) meningkatkan kreativitas belajar dan (2) meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri III Karangasem, Laweyan, Surakarta melalui model kontekstual dalam pembelajaran IPA kelas V Semester 1 SD.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri III Karangasem, Laweyan, Surakarta tahun pelajaran 2010/2011. Sumber data berasal dari informasi guru dan siswa, hasil observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, tes, dokumentasi, dan anket. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data dan triangulasi metode. Analisis data adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik analisis model interaktif. Prosedur penelitian adalah model spiral yang saling berkaitan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri III Karangasem, Laweyan, Surakarta mengalami peningkatan setelah dilaksanakan model pembelajaran kontekstual. Peningkatan kreativitas siswa diketahui dengan hasil tes kreativitas yang dilaksanakan pada prasiklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II menunjukkan peningkatan skor rata-rata kreativitas siswa pada prasiklus sebesar 36 (rendah), siklus I sebesar 47 (tinggi batas bawah), dan siklus II sebesar 55 (tinggi batas atas). Skor maksimal sebesar 80. Peningkatan motivasi siswa dapat diketahui dari hasil angket siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan itu ditunjukkan skor rata-rata motivasi siswa pada prasiklus sebesar 19 (rendah batas atas), siklus I sebesar 24 (tinggi batas bawah), dan siklus II sebesar 28 (tinggi batas atas). Skor maksimal sebesar 40.

Kata Kunci : pembelajaran kontekstual, kreativitas, dan motivasi

**AT ALL, INCREASING STUDENT LEARNING CREATIVITY AND  
MOTIVATION THROUGH LEARNING SCIENCE USING  
CONTEXTUAL MODEL IN THE FIFTH YEAR OF SDN KARANGASEM  
03 LAWEYAN, SURAKARTA IN THE AKADEMIK YEAR OF 2010**

Oleh:

Kartono, Marwiyanto, Nurhidayah  
Program Studi PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

---

**ABSTRACT**

The purpose of this research was to increase (1) student learning creativity and (2) student motivation through contextual model of learning science in the fifth year of Semester 1 of SDN Karangasem 03.

This research was a classroom action research. The experiment was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were students of fifth year SDN Karangasem 03, Laweyan, Surakarta academic year of 2010. Source of data derived from teacher and student information, the results of observation and documentation. Data collection technique was observation, tests, documentation, and anecdotal. The validity of the data used triangulation techniques and methods of data triangulation. Descriptive data analysis was qualitative by using an interactive model analysis techniques. Research procedure was a spiral model of inter-related.

Based on results of the research, it could be concluded that student's creativity and motivation in science learning in fifth year of SDN Karangasem 03, Laweyan, Surakarta increased after implemented contextual learning model. Increasing students' creativity in mind with creativity test results conducted in prior cycles, the end of the cycle I, and the end of cycle II shows the increase in the average score of student creativity in prasiklus of 36 (low), the first cycle of 47 (high lower limit), and the cycle II amounted to 55 (high limit). Maximum score is 80. Improving student motivation can be seen from the results of student questionnaires have increased in each cycle. The improvement is shown an average score of student motivation on the prior cycle of 19 (lower limit), the first cycle of 24 (high lower limit), and cycle II amounted to 28 (high limit). Maximum score is 40.

Keywords: contextual teaching and learning, creativity, and motivation

## **PENDAHUALUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak, khususnya di dunia pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hans Jellen (dalam Andang Ismail, 2006: 285) dari Universitas Utah AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover pada bulan Agustus 1987 terhadap siswa usia 10 tahun dengan sampel 50 siswa di Jakarta, menunjukkan hasil yang sangat mengejutkan. Ternyata kreativitas belajar siswa di Indonesia sangat rendah dibandingkan dengan negara-negara yang lainnya. Padahal, kreativitas belajar sangat penting bagi perkembangan siswa karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang. Menurut Andang Ismail (2003: 133) menjelaskan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan (power) yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif, dan sebagainya.

Walaupun saat ini masalah kreativitas belajar siswa sudah mendapat perhatian begitu besar oleh pemerintah dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa. Namun, dalam pelaksanaannya di sekolah-sekolah masih sangat memprihatinkan. Pembelajaran masih cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas belajar siswa. Contoh konkrit misalnya sistem evaluasi yang terlalu menekankan pada jawaban benar dan tidak benar tanpa memperhatikan prosesnya.

Menurut Fadelis E. Waruwu yang diterjemahkan oleh Monti P Satiadarma (2003: 109), "kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada." Menurut Utami Munandar (1997: 49-50), "...secara operasional, pengertian kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan."

Apabila guru berupaya meningkatkan kreativitas, selain guru harus mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, juga harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sesuai dengan suasana seperti ini, siswa selain dapat mengasah kemampuan kognitifnya, juga mendapatkan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran bermakna membuat siswa dapat menemukan sendiri fakta dan konsep serta menumbuhkembangkan nilai-nilai yang dituntut.

Dalam pembelajaran, guru dapat juga membangkitkan motivasi belajar siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya: cita-cita/aspirasi, kemampuan belajar, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa (Rusda Koto Sutadi dkk 1996: 34-36). Upaya yang dimaksud di sini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, mengevaluasi hasil belajar siswa, dan lain-lainnya. Bila upaya tersebut dilakukan dengan berorientasi pada kepentingan siswa, maka upaya tersebut dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Apabila upaya guru hanya sekedar mengajar, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar.

Upaya mewujudkan pembelajaran yang bermakna dapat menggunakan model pembelajaran *kontekstual* yang sering disebut dengan istilah *Contekstual Teaching and Learning* (CTL). CTL merupakan model pembelajaran yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Pengetahuan dan keterampilan akan diperoleh siswa dengan membangun sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya tersebut ketika ia belajar. Sedangkan proses pembelajaran *kontekstual* berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan yang dilakukan siswa untuk bekerja dan mengalaminya sendiri, bukan transfer pengetahuan secara instan oleh guru kepada siswa. Jadi, peran guru hanya sebatas pembimbing dan fasilitator, sehingga pembelajaran yang mengaktifkan siswa dan bermakna bagi siswa dapat dilaksanakan. Oleh karena itu, usaha untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat diperoleh melalui model *kontekstual*.

Pembelajaran IPA sangat terkait erat dengan hal sebagai berikut: (1) Pengembangan keterampilan proses, (2) Pemahaman konsep-konsep IPA, (3) Pengembangan kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi, (4) Pengembangan dasar kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan dan manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasar hasil kolaborasi dan wawancara dengan guru bidang studi IPA kelas V SDN III Karangasem Surakarta, diperoleh gambaran bahwa kreativitas dan motivasi belajar siswa di kelas V sangat rendah dengan ditandai hal sebagai berikut: (1) Siswa cenderung monoton, pengetahuan siswa hanya terbatas pada apa yang diperoleh dari guru, (2) Siswa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran, (3) Siswa kurang berani mengungkapkan ide, gagasan, ataupun pendapat.

Menurut pengamatan peneliti, rendahnya kreativitas dan motivasi belajar pada siswa kelas V SDN III Karangasem disebabkan karena dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan model konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada. Padahal penguasaan terhadap model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, dan sangat sesuai dengan kurikulum KTSP. Selain itu, guru masih cenderung hanya melatih siswa untuk berpikir konvergen, yang hanya berpikir satu arah, yang benar atau satu jawaban paling tepat, atau satu pemecahan dari suatu permasalahan. Sedangkan sikap kreatif siswa kurang mendapat perhatian. Padahal, sikap kreatif menuntut siswa untuk berpikir divergen, yaitu berpikir dalam arah yang berbeda-beda sehingga diperoleh banyak macam jawaban yang unik tetapi benar.

Pengembangan pembelajaran IPA Sekolah Dasar (SD) lebih terfokuskan dalam dua hal utama, yaitu: tradisi psikologi kognitif yang mempengaruhi pembelajaran IPA dan belajar-mengajar IPA. Menurut Driver (1982) ada tiga tradisi utama dari psikologi kognitif yang mempengaruhi pendidikan IPA, yaitu;

tradisi behaviorist, developmental, dan konstruktivism. Osborne dan Wittrock (1983) menambahkan satu tradisi yaitu information processing. Yang mana keempat tradisi tersebut termaktub dalam model pembelajaran *kontekstual*.

Pembelajaran Kontekstual memiliki dampak pada ketrtarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang merupakan tenaga penggerak dalam diri seseorang untuk memulai suatu kegiatan atau aktivitas belajar atas kemauannya sendiri sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi dipengaruhi oleh banyak faktor. Satu faktor diantaranya adalah rangsangan yang datang dari lingkungan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat .

Berdasarkan hal tersebut, penerapan model pembelajaran *kontekstual* menjadi alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Salah satu kebaikan dari model pembelajaran kontekstual ini adalah bahwa siswa belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan observasi (penyelidikan). Berdasarkan cara seperti itu, siswa akan menjadi kritis dan kreatif.

Berdasar penjelasan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti meliputi (1) peningkatan kreativitas, (2) peningkatan motivasi belajar, dan (3) pelaksanaan pembelajaran kontekstual. Berdasar uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul " *Peningkatan Kreativitas dan Motivasi Belajar IPA melalui Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas V SDN Karangasem III, Lawyan Surakarta 20100*".

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model *kontekstual* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V Semester 1 SDN III Karangasem Surakarta?

2. Apakah penerapan model *kontekstual* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V Semester 1 SDN III Karangasem Surakarta?

### **Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran *kontekstual* pada pelajaran IPA sebagai suatu upaya perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Secara khusus tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui model *kontekstual* dalam pembelajaran IPA kelas V Semester 2 SDN III Karangasem Surakarta.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model *kontekstual* dalam pembelajaran IPA kelas V Semester 2 SDN III Karangasem

### **Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan referensi bagi penelitian berikutnya yang sejenis. Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat dalam rangka menunjang keputusan Mendikbud No.060/4/1993 tentang pendidikan dasar. Secara praktis penelitian/ pengenalan metode *kontekstual* ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru
  - a. Meningkatnya kemampuan profesional.
  - b. Tumbuhnya kesadaran guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran.
2. Bagi Siswa

Bertambahnya pengalaman baru yang mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas dan motivasi belajarnya.

- a. Terlatihnya kemampuan siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan pendekatan ilmiah sehingga terdorong untuk aktif secara fisik, mental, dan emosi dalam pembelajaran

### .3. Bagi Sekolah

- a. Masukkan kebijakan sekolah dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- b. Masukkan kebijakan sekolah dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pengertian Kreativitas**

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks yang menimbulkan berbagai pandangan yang berbeda. Perbedaan pandangan tersebut bergantung pada bagaimana seseorang mendefinisikan arti kreativitas itu sendiri. Sebagian orang berpendapat bahwa kreativitas merupakan sikap hidup dan perilaku sebagai suatu cara untuk berpikir. Namun, ada yang mengkaitkan kreativitas dengan gagasan-gagasan baru atau temuan-temuan baru yang terkait dengan ilmu, teknologi, dan pemecahan atas suatu masalah.

Manusia kreatif adalah orang yang mampu berpikir kreatif. Orang dikatakan mampu berpikir kreatif jika ia mampu menemukan ide dan gagasan baru atas pengetahuan yang lama, dan juga mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah ada. Menurut Brown & Keeley (1990: 219) berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menajubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.

Menurut Fidelis E Waruwu yang di terjemahkan oleh Monti P Satiadarma (2003: 109), "kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada".



Tugas utama pendidikan adalah menciptakan manusia kreatif, dan melalui kreativitasnya tersebut diharapkan manusia dapat memperbaiki kehidupan. Hal ini dinyatakan oleh Piaget (dalam Mulyasa, 2006: 126) sebagai berikut *"the principal goal of education is to create men who are capable of doing new things, not simply of repeating what other generations have done-men who are create, inventive, and discoverers"*.

Berdasarkan penjelasan tentang kreativitas dan belajar di atas, maka dapat diketahui bahwa kreativitas belajar siswa adalah suatu proses perubahan pada diri individu melalui interaksi dengan lingkungan sekitar sehingga mampu memahami segala sesuatu di sekitar dan mampu melakukan perubahan sesuatu yang lebih baik.

### **Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)**

Menurut Aunurrahman (2009: 123), mengajar pada hakikatnya adalah membentuk suatu kebiasaan sehingga melalui pengulangan-pengulangan siswa akan terbiasa melakukan sesuatu dengan baik sesuai perilaku yang diharapkan. Pembiasaan akan menjadi efektif, apabila seseorang tersebut sudah memiliki pengetahuan yang berkenaan sesuatu yang dilakukan. Dengan prinsip konstruktivistis yang mengkonstruksi antara kehidupan nyata dalam hal ini adalah pengalaman nyata, yang dihubungkan dengan materi pembelajaran, maka proses mengajar akan lebih berhasil diterima siswa.

Menurut Rochman Natawidjaya (1992: 73) membelajarkan adalah pekerjaan yang dilakukan seorang guru atau oleh suatu tim dalam rangka pencapaian setinggi-tingginya terkait kematangan dan tujuan belajar anak didik. Dalam hal ini, tugas utama seorang guru bukanlah mengajar melainkan membelajarkan. Mengajar lebih memfokuskan pada kegiatan transfer ilmu, sedangkan membelajarkan merupakan kegiatan untuk membuat siswa belajar. Jadi fungsi guru adalah sebagai motivator dan fasilitator.

Menurut Kasmanto (2007:3), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang didasarkan pada observasi dan tersusun secara sistematis yang dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

IPA di Sekolah Dasar adalah program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan IPA secara umum membantu agar siswa memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, memiliki keterampilan untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar maupun menerapkan berbagai konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam yang harus dibuktikan kebenarannya di laboratorium, dengan demikian IPA tidak saja sebagai produk tetapi juga sebagai proses.

### **Model Pembelajaran *Kontekstual***

Menurut Winataputra dalam Sugiyanto (2008: 7), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Sugiyanto (2008: 9), *kontekstual* adalah model pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan dengan situasi dunia nyata siswa, selain itu juga mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri. Model *kontekstual* merupakan suatu model pembelajaran yang memayungi model-model pembelajaran yang lainnya.

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan.. Dalam pembelajaran *kontekstual*, guru tidak menyampaikan informasi begitu saja, tetapi memancing agar siswa mencari sendiri. Kegiatan bertanya dalam pembelajaran sangat berguna dalam menggali informasi tentang kemampuan penguasaan materi siswa, membangkitkan motivasi belajar, merangsang rasa ingin tahu, memfokuskan keinginan siswa, dan membimbing siswa untuk menemukan dan menyimpulkan sesuatu.

## Pengertian Motivasi

Harold Koontz dalam Moekijat (2001: 5) menjelaskan “motivasi sebagai suatu dorongan dan usaha untuk memenuhi/memuaskan suatu kebutuhan atau mencapai suatu tujuan”. motivasi merupakan kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut. Karenanya motivasi belajar seseorang akan mempengaruhi hasil yang akan dicapai oleh seseorang. Hamzah B. Uno (2006:3) “motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Sedangkan Sedangkan Mc. Donald dalam Oemar Hamalik *“Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”* Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2004: 73) “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”.

Motivation is the inner power or energy that pushes toward acting, performing actions and achieving. Motivation has much to do with desire and ambition, and if they are absent, motivation is absent too. Motivasi adalah kekuatan batin atau energi yang mendorong ke arah bertindak, melakukan tindakan dan pencapaian. Motivasi memiliki banyak dimensi untuk dilakukan dengan keinginan dan ambisi, dan jika mereka tidak hadir, tidak ada motivasi juga.

Dari beberapa batasan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah tenaga (power) yang berfungsi sebagai daya penggerak untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang merupakan tenaga penggerak dalam diri seseorang untuk memulai suatu kegiatan atau aktivitas belajar atas kemauannya sendiri sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Djamarah (2002 : 123) menyatakan ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu : (1) motivasi mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. (2)

motivasi menentukan arah perbuatan yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, (3) motivasi sebagai penyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan.

Dengan demikian motivasi yang tinggi akan meningkatkan kesungguhan dan ketekunan seseorang dalam mengerjakan sesuatu sehingga memungkinkan peningkatan prestasi atau hasil karyanya. Sehingga motivasi yang tinggi lebih memungkinkan tujuan dapat dicapai.

### **Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah proses internal yang mengaktifkan, memandu, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Individu termotivasi karena berbagai alasan yang berbeda, dengan intensitas yang berbeda. Motivasi belajar bergantung pada teori yang menjelaskan dan merupakan suatu konsekuensi dari penguatan (*reinforcement*) suatu ukuran kebutuhan manusia suatu hasil dari disonan atau ketidakcocokan suatu atribut dari suatu keberhasilan dan kegagalan suatu harapan.

Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan untuk mengupayakan keberhasilan dan memilih kegiatan yang berorientasi pada keberhasilan. Siswa dapat termotivasi dengan orientasi ke arah tujuan dan berusaha mendapatkan penilaian yang positif ([www.motivasibelajar.wordpress.com](http://www.motivasibelajar.wordpress.com), 20 Mei 2009).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan untuk aktif dan mempertahankan perilaku dalam upaya keberhasilan siswa dengan orientasi ke arah tujuan yang positif.

### **Kerangka Pemikiran**

Pada saat ini, kebanyakan pembelajaran IPA SD dilaksanakan secara konvensional dengan metode ceramah yang berkesan membosankan dan membuat siswa tidak aktif sehingga hal tersebut dapat menghambat kreativitas belajar siswa. Padahal, yang seharusnya pembelajaran IPA harus mampu menyediakan pengalaman belajar bagi siswa yang mencakup teori/ materi maupun proses IPA sehingga terjadi keseimbangan kemampuan konseptual maupun prosedural. Dengan penggunaan model *kontekstual* diharapkan pembelajaran IPA di SD menjadi lebih menarik, bermakna karena melibatkan pengalaman langsung siswa

yang dapat mengaktifkan siswa sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa.

### **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat membawa perubahan ke arah perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPA siswa kelas V SDN III Karangasem, Laweyan, Surakarta. Sehingga dapat diajukan sebuah hipotesis tindakan sebagai berikut:

Dengan menggunakan Pendekatan CTL dapat meningkatkan penerapan model *kontekstual* dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V Semester 1 SDN III Karangasem, laweyan, Surakarta

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **Tempat Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SDN III Karangasem Laweyan Surakarta. Tempat tersebut dipilih dengan beberapa pertimbangan. Diantaranya waktu, biaya dan keberadaan sampel yang memudahkan peneliti memperoleh data. Disamping itu tempat lokasinya mudah terjangkau oleh peneliti

#### **Waktu Penelitian**

Rencana tahap persiapan hingga pelaporan hasil pengembangan akan dilakukan selama 4 bulan, yakni mulai bulan Agustus sampai dengan Nopember 2010.

#### **Bentuk dan Strategi Penelitian**

Karena data yang akan diperoleh/dikumpulkan berupa data yang langsung tercatat dari kegiatan di lapangan maka bentuk pendekatan yang

dipergunakan dalam penelitian ini adalah diskriptif kualitatif dan jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Adapun model Penelitian Tindakan Kelas ini menggambarkan sebagai serangkaian langkah yang membentuk siklus atau putaran tindakan. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Taggart (1990) dalam St.Y.Slamet, 2007: 110).

### **Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN III Karangasem Laweyan Surakarta. Jumlah subjek penelitiannya ada 27 siswa yang terdiri atas 15 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Objek yang akan diteliti penulis adalah motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPA dan kreativitas anak dalam pembelajaran IPA.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengamatan (observasi), wawancara, tes, dan angket.

### **Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif Miles dan Huberman. Model analisis interaktif mempunyai tiga buah komponen pokok yaitu; Reduksi data, Sajian data, Penarikan kesimpulan atau verifikasi. Aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus.

## **Indikator Pencapaian**

Rumusan ketercapaian kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa dan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Pada setiap siklus, peneliti menargetkan siklus pertama kreativitas dan Motivasi siswa meningkat 65%, dan pada siklus dua kreativitas dan Motivasi siswa meningkat menjadi 75%.

## **Prosedur Penelitian**

Dalam pelaksanaan PTK ini, mekanisme kerjanya diwujudkan dalam bentuk siklus yang tercakup empat kegiatan, yaitu rencana, tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Siklus yang akan dilaksanakan lebih dari dua siklus, bergantung dengan tingkat keberhasilan target yang akan dicapai. Untuk setiap siklus bisa terdiri dari dua atau lebih pertemuan.

## **Diskripsi Pelaksanaan Penelitian**

### Tindakan Siklus I

Pada tahapan ini, peneliti melakukan kegiatan tes awal untuk mengetahui kreativitas siswa dan motivasi belajar siswa terhadap matapelajaran IPA

Berdasarkan hasil tes kreativitas sebelum treatment maka diperoleh data bahwa siswa kelas V SDN Karangasem III, Laweyan, Surakarta terdiri dari 11% siswa sangat kurang kreatif, 52% kurang kreatif, 37% kreatif, dan rata-rata sebesar 36 (kreativitas rendah). Berdasarkan hasil angket motivasi sebelum treatment maka diperoleh data bahwa siswa kelas V SDN Karangasem III, Laweyan, Surakarta terdiri dari 70% siswa motivasi rendah, 30% motivasi tinggi, dan motivasi rata-rata sebesar 19 (rendah)

Hasil tes kreativitas dan angket motivasi pada siklus 1 diperoleh data bahwa siswa kelas V SDN Karangasem III, Laweyan, Surakarta terdiri dari 22% kurang kreatif, 78% kreatif, dan rata-rata sebesar 47 (kreatif). Berdasarkan hasil angket motivasi akhir siklus I maka diperoleh data bahwa siswa kelas V SDN

Karangasem III, Laweyan, Surakarta terdiri dari 15% siswa motivasi rendah, 85% motivasi tinggi, dan motivasi rata-rata sebesar 24 (motivasi tinggi).

#### . Tindakan Siklus II

Hasil tes kreativitas dan angket motivasi pada akhir siklus II diperoleh data bahwa siswa kelas V SDN Karangasem III, Laweyan, Surakarta terdiri dari 2% kurang kreatif, 67% kreatif, 26% sangat kreatif, dan rata-rata sebesar 55 (kreatif). Berdasarkan hasil angket motivasi akhir siklus II maka diperoleh data bahwa siswa kelas V SDN Karangasem III, Laweyan, Surakarta terdiri dari 85% siswa motivasi tinggi, 15% motivasi sangat tinggi, dan motivasi rata-rata sebesar 28 (motivasi tinggi).

#### **Diskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data dari pelaksanaan siklus I dan II, dapat dilihat adanya peningkatan kegiatan guru, peningkatan hasil belajar dan peningkatan kreativitas siswa, dan peningkatan motivasi siswa pada pembelajaran IPA kelas V SDN Karangasem III, Laweyan, Surakarta.

Pelaksanaan model pembelajaran kontekstual, guru mengalami peningkatan dan perbaikan pada setiap pertemuannya dalam pembelajaran dengan ditunjukkan adanya peningkatan skor yang diperoleh guru dari siklus I pertemuan pertama hingga siklus II pertemuan kedua yaitu siklus I pertemuan pertama sebesar 3,08 meningkat pada pertemuan kedua sebesar 3,35. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 3,47 dan pertemuan kedua sebesar 3,56.

Kreativitas siswa menunjukkan adanya peningkatan dengan ditunjukkan adanya peningkatan skor pada setiap pertemuan. Pada setiap siklus. Peningkatan itu ditunjukkan skor rata-rata kreativitas siswa pada prasiklus sebesar 36 (rendah), siklus I sebesar 47 (tinggi batas bawah), dan siklus II sebesar 55 (tinggi batas atas). Skor maksimal sebesar 80.

Motivasi siswa menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan itu ditunjukkan skor rata-rata motivasi siswa pada prasiklus sebesar 19 (rendah batas atas), siklus



I sebesar 24 (tinggi batas bawah), dan siklus II sebesar 28 (tinggi batas atas). Skor maksimal sebesar 40.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan model kontekstual, penulis sekaligus pelaksana tindakan melakukan observasi dan wawancara terbuka dengan guru bidang studi IPA kelas V SDN Karangasem III, Laweyan, Surakarta, yang diperoleh gambaran bahwa kreativitas belajar siswa di kelas V sangat rendah dengan ditandai dengan 1) siswa cenderung monoton, pengetahuan siswa hanya terbatas pada apa yang diperoleh dari guru, 2) siswa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran, 3) siswa kurang berani mengungkapkan ide, gagasan, ataupun pendapat.

Sebelum dilakukan tindakan siklus I peneliti melakukan tes kreativitas dan membagikan angket motivasi siswa terhadap pelajaran IPA. Hasil yang diperoleh 11% siswa dalam kategori tidak kreatif, 52 % siswa kurang kreatif, 37 % siswa kreatif, 70 % motivasi sangat rendah, dan 30 % motivasi rendah. Fakta tersebut mendorong peneliti untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa kelas V di SDN Karangasem III, Laweyan, Surakarta.

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual pada siklus 1 dan siklus 2, siswa mengalami peningkatan kreativitas maupun motivasi pada saat pembelajaran Sains (IPA) kelas V. Hal ini sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen yang ada dalam model kontekstual yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*) sehingga memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, maupun diskusi. Selain itu, siswa juga dapat melakukan praktikum dengan alat dan bahan yang sederhana yang dapat dijumpai di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang demikian mampu memicu siswa untuk dapat mengembangkan gagasan-gagasannya dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di sekitar, sehingga pembelajaran kreatif dapat tercipta.

## **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Karangasem III, Laweyan, Surakarta, dapat diketahui bahwa terjadi adanya peningkatan kreativitas dan motivasi belajar siswa pada matapelajaran IPA.

Peningkatan kreativitas siswa diketahui dengan hasil tes kreativitas yang dilaksanakan pada prasiklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II menunjukkan peningkatan skor rata-rata kreativitas siswa pada prasiklus sebesar 36 (rendah), siklus I sebesar 47 (tinggi batas bawah), dan siklus II sebesar 55 (tinggi batas atas). Skor maksimal sebesar 80.

Peningkatan motivasi siswa dapat diketahui dari hasil angket siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan itu ditunjukkan skor rata-rata motivasi siswa pada prasiklus sebesar 19 (rendah batas atas), siklus I sebesar 24 (tinggi batas bawah), dan siklus II sebesar 28 (tinggi batas atas). Skor maksimal sebesar 40.

### **Implikasi**

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini, dapat dikemukakan implikasi teoritis dan praktis sebagai berikut:

#### **Implikasi Teoritis**

Hasil penelitian dapat memperluas pengetahuan bagi pembaca tentang inovasi pembelajaran serta dapat dijadikan referensi dalam penelitian lebih lanjut sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa melalui model kontekstual dalam pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar.

#### **Implikasi Praktis**

Hasil penelitian dengan implementasi model kontekstual dapat digunakan sebagai alternatif guru sebagai upaya meningkatkan kreativitas maupun motivasi belajar siswa melalui model kontekstual dalam pembelajaran IPA.

## **Saran**

Berdasarkan simpulan dan implikasi, dapat dikemukakan saran yang berkaitan dengan penelitian, yaitu:

### Kepada Guru

- a. Guru hendaknya mempersiapkan diri sebaik-baiknya sebelum menerapkan pembelajaran model kontekstual, sehingga pembelajaran ini dapat berjalan lancar.
- b. Guru hendaknya lebih memaksimalkan kemampuannya dalam mengoptimalkan kemampuan maupun kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan cara siswa yang harus aktif untuk mencari dan menemukan sendiri dari pemecahan masalah yang dihadapinya.
- c. Guru diharapkan untuk selalu mengadakan evaluasi pembelajaran, tidak hanya evaluasi untuk siswa namun juga evaluasi terhadap kinerjanya sehingga upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat tercapai.

### Kepada Siswa

- a. Siswa hendaknya merespon pertanyaan yang disampaikan baik oleh guru maupun siswa yang yang lain sehingga iklim kelas dapat lebih kondusif.
- b. Siswa hendaknya dapat lebih berpartisipasi serta bekerja sama dalam pembelajaran terutama ketika kegiatan diskusi berlangsung.
- c. Siswa hendaknya lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran dengan tidak saling mengandalkan siswa yang lain.

### Kepada Peneliti Lain

Perlu diadakan penelitian serupa dengan meninjau aspek lain dari kualitas pembelajaran sehingga dapat diketahui sejauh mana efektivitas implementasi model kontekstual dalam upaya peningkatan kreativitas siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail.2006. *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPJ.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Browne, M.N, & Keeley, S.M. 1990. *Asking the Right Quations:A guide to Critical Thinking*. Englewoof Cliffs: Prentice Hall.
- E. Mulyasa. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kasmanto. 2007. *Skripsi: Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan Proses pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak SMU Tahun Ajaran 2006/2007*. UNS.
- Rochman Natawidjaya dan Moein Moesa. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: UNS press..
- Utami Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang tua*. Jakarta: PT Gramedia Widiasaran.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

